International Science Journal of Education & Linguistics
2022; 1(5): 60-69
https://isg-journal.com/isjel/
doi: 10.46299/j.isjel.20220105.08
ISSN: 2720-684X

Інфінітів як засіб досягнення ефекту «фентезі» у текстах фентезі

Анастасія Свобода
Кафедра соціально-гуманітарних дисциплін, Економіко-технологічний інститут імені Роберта Ельворті
ORCID 0000-0003-1467-130X

Для цитування цієї статті:
Свобода Анастасія. Інфінітів як засіб досягнення ефекту «фентезі» у текстах фентезі. International Science Journal of Education & Linguistics. Vol. 1, No. 5, 2022, pp. 60-69. doi: 10.46299/j.isjel.20220105.08.
Надійшла до редакції: 10 жовтня 2022 р.; **Схвалено:** 16 жовтня 2022 р.;
Опубліковано: 01 грудня 2022 р.

Анотація: Стаття присвячена дослідженню проблеми функціонування інфінітивних конструкцій в англійській мові та використання цих конструкцій для досягнення ефекту «фентезі». Під інфінітивом ми розуміємо безособову форму дієслова, яка виражає дію без визначення особи, числа і способу, не має звичайних дієслівних часових форм, а лише вказує на час, співвіднесений з моментом дії, вираженої дієсловом в особовій формі. Двоїста природа та непрозорість синтаксичної семантики інфінітива та інфінітивних конструкцій викликають серед дослідників граматичних студій численні дискусії стосовно їх функціональних, семантичних та структурних характеристик. Однак, не дивлячись на таке різнопланове дослідження інфінітивних конструкцій, функціонування цих одиниць у текстах фентезі як засіб досягнення ефекту «фентезі» залишається недостатньо висвітленим. Цим і визначається актуальність нашої розвідки. Метою статті є з'ясування функціональних особливостей інфінітивних конструкцій у текстах фентезі, що конкретизуються у таких завданнях: 1) визначити комунікативно-прагматичні функції інфінітива у творах фентезі; 2) виявити роль інфінітива у досягненні ефекту «фентезі». У цій статті ми розглядаємо фентезі як літературний жанр і тлумачимо його як особливий піджанр фантастики, що ґрунтується на особливому "казковому" художньому світі. Цей світ нагадує середньовіччя, але населений нереальними істотами, має власну розвинену міфологію, побудований на основі архетипічних сюжетів. Матеріалом дослідження слугували інфінітивні конструкції, відібрані для дослідження методом суцільної вибірки з 287 сторінок фантастичного роману Дж. Р. Р. Толкіна «TheHobbit». Проаналізувавши весь фактичний матеріал, ми дійшли висновку, що використання інфінітивних конструкцій відіграє значну роль у створенні ефекту «фентезі», а саме у реалізації таких характеристик жанру фентезі, як неіснуючий світ, магія, протистояння добра і зла та квест, як основний сюжетний сценарій фантастичного роману, за допомогою інфінітивних конструкцій. Ефект «фентезі» у реченнях з інфінітивом створюється, якщо у реченні присутній незалежний інфінітив, інфінітивні конструкції або інфінітив у поєднанні з модальними дієсловами.

Ключові слова: інфінітив, інфінітивні конструкції, функціонування інфінітивних конструкцій, комунікативно-прагматичні функції інфінітива, ефект «фентезі», квест

1. Вступ

Стаття присвячена дослідженню проблеми функціонування інфінітивних конструкцій в англійській мові та використання цих конструкцій для досягнення ефекту «фентезі». Під

інфінітивом ми розуміємо безособову форму дієслова, яка виражає дію без визначення особи, числа і способу, не має звичайних дієслівних часових форм, а лише вказує на час, співвіднесений з моментом дії, вираженої дієсловом в особовій формі (Барбаш Т. А., 1983).

2. Об'єкт і предмет дослідження

Об'єктом дослідження є інфінітивні конструкції у текстах фентезі. Предметом дослідження є функціонування інфінітивних конструкцій в англомовних текстах фентезі. Матеріалом дослідження слугували інфінітивні конструкції, відібрані для дослідження методом суцільної вибірки з 287 сторінок фантастичного роману Дж. Р. Р. Толкіна «TheHobbit».

3. Мета та задачі дослідження

Метою статті є з’ясування функціональних особливостей інфінітивних конструкцій у текстах фентезі, що конкретизуються у таких завданнях: 1) визначити комунікативно-прагматичні функції інфінітива у творах фентезі; 2) виявити роль інфінітива у досягненні ефекту «фентезі».

4. Аналіз літератури

Двоїста природа та непрозорість синтаксичної семантики інфінітива та інфінітивних конструкцій викликають серед дослідників граматичних студій численні дискусії стосовно їх функціональних (Алейніков О. Г., 1982; Волкова О. О., 1965; Денисова В. С., 1961; Корнєєва О. О., 1958; Фадєєва І. Д., 1963; Снісаренко І. Є., 2001), семантичних (Мирошниченко М. В., 1968; Хименко В. В., 1984; Kjellmar G., 1975) та структурних (Bennett W., 1991-93; Smart W. K., 1946; Watts R. J., 1983) характеристик. Однак, не дивлячись на таке різнопланове дослідження інфінітивних конструкцій, функціонування цих одиниць у текстах фентезі як засіб досягнення ефекту «фентезі» залишається недостатньо висвітленим. Цим і визначається актуальність нашої розвідки.

5. Методи досліджень

Для досягнення поставленої мети й вирішення поставлених завдань у роботі комплексно використовуються такі методи: метод лінгвістичного спостереження, який передбачає безпосереднє дослідження явища у тексті; описовий метод, який є основою для комплексної репрезентації отриманих результатів; а також метод індуктивного, дедуктивного та контесокстологічного аналізу.

У цій статті ми розглядаємо фентезі як літературний жанр і тлумачимо його як особливий піджанр фантастики, що ґрунтується на особливому “казковому” художньому світі. Цей світ нагадує середньовіччя, але населений нереальними істотами, має власну розвинену міфологію, побудований на основі архетипічних сюжетів (Варенко, 2012, с. 137).

Кадуріна В. виділяє такі жанрові ознаки фентезі:

1. Неіснуючий світ, що володіє властивостями, неможливими в нашій реальності;
2. Магія і фольклорні персонажі як необхідний елемент;
3. Авантюрний сюжет (як правило –пошук, мандрівка, війна тощо);
4. Середньовічний антураж, хоча тут можливі варіанти;
5. Приховане протиставлення технології і чарівництва на користь останнього;
6. На перший план висуваються герої, їхні вчинки і переживання,
чарівне і казкове відіграє допоміжну, але далеко не другорядну роль;
7. Протистояння добра і зла як основний сюжетоутворюючий стрижень. Звичайно, фентезі

відрізняється від казки. Зло і добро в ній рівнозначні, а в казці добро перемагає без втрат.

8. Наявність потойбічного світу та його проявів;

9. Повна свобода автора: він може повернути сюжет найнесподіванішим чином, оскільки чарівний світ фентезі припускає, що в ньому можливо все (Кадуріна, 2015, с. 95-96).

Мкртчян Т.Ю., Пустовєтова А.О. (2016) додають до вищезазначених ознак жанру фентезі ще дві. На їхню думку, невід'ємною рисою цього жанру є роль долі під час вибору «обраного героя» та спасіння цим героєм неіснуючого світу.

Як бачимо, не існує єдиного підходу до визначення особливостей жанру фентезі. Ми схиляємося до думки, що основними ознаками цього жанру є неіснуючий світ, магія, протистояння добра і зла та квест, як основний сюжетний сценарій фантастичного роману.

Розглянемо роль інфінітива у досягненні вищезгаданих особливостей жанру фентезі. Розпочнемо з тієї особливості, без якої жанр фентезі просто неможливо уявити – це наявність «неіснуючого світу, що володіє властивостями, неможливими в нашій реальності».

Побудова й організація уявного світу у сучасних творах жанру фентезі відбувається на міфологічних засадах. У змодельованому світі детально розбудовуються всі аспекти його космогонії, онтології та аксіології в перспективі відносно зміненого концептуально-культурного фокусу. Тому віртуальний світ постає епістемологічним варіантом бачення реального світу, тобто альтернативним світом. Більш того, цей альтернативний світ є водночас нереальним у випадку сприйняття його крізь фільтр раціонально "здорового глузду", але й цілком реальним унаслідок того, що в його контексті "здоровий глузд" набуває іншої якості (Іонін, 201, с. 201). Таким чином, визначною характеристикою фентезі-світу є цілковитий реалізм абсолютно нереального світу, що й перетворює його нереальність на відносну. Підгрунтям такого уявного світу постає певна національна міфологічна традиція, на основі концептуальної матриці якої твориться космогонія, теогонія й історія уявного світу.

Якщо наукова фантастика є проникненням у віртуальність наукових теорій та оживлення їхніх ідей методом візуалізаційної інтерпретації, то фентезі не намагається пояснити світ, в якому відбувається дія, з точки зору науки. Сам цей світ існує в вигляді припущення (паралельний світ, інша планета), а його фізичні закони можуть відрізнятися від реалій нашого світу (Ніколюкін, 2003, с. 105).

Фентезі пропонує відійти від реальності у світ, який не існує, не існував і ніколи не буде існувати. Для цього автори-фантасти використовують магічні предмети, фантастичних істот та невідомі явища, вигадуючи для них нові назви – все це дозволяє читачам відновити втрачені ілюзії, самооцінку та здійснити свої бажання.

Розглянемо, яким чином та за допомогою яких засобів конструюється такий нереальний світ.

Поняття реальності/нереальності дії невід'ємно пов'язане з поняттям модальності, яка визначає відношення мовця до оточуючого середовища (Бондаренко, 1979, с. 56). Більшість дослідників відзначають існування модальності у двох її різновидах: об'єктивної і суб'єктивної. Об'єктивна модальність є обов'язковою ознакою будь-якого висловлювання і формує предикативну одиницю (пропозиція). Об'єктивна модальність виражає відношення висловлення до дійсності в плані реальності/ірреальності.

Суб'єктивна модальність, тобто відношення мовця до того, що повідомляється, не є обов'язковою ознакою висловлення (Сафонова, 2006, с. 9). Вона утворює у пропозиції другий модальний шар та іноді називається вторинною модальністю. Її семантичний обсяг значно ширший за семантичний обсяг об'єктивної модальності.

Модальні значення можуть бути передані різними мовними засобами, до яких відносяться: граматичні; лексичні; лексико-граматичні; інтонаційні.

6. Результати досліджень

Зважаючи на мету нашого дослідження, зосередимо увагу на дослідженні граматичних та лексико-граматичних засобів відображення об'єктивної модальності, яка є обов'язковою ознакою будь-якого висловлювання і виражає відношення висловлювання до дійсності в плані реальності/ірреальності.

До граматичних засобів відображення об'єктивної модальності у нашому дослідженні ми відносимо незалежний інфінітив, за допомогою якого можна виразити ірреальність. Наприклад:

1. ***It was easier to believe*** *in the Dragon and* ***less easy to believe*** *in Thorin in these wild parts.*

Інфінітив *to believe* навіть окремо від контексту асоціюється з вірою у надприроднє і нереальне, а у поєднанні з прислівником *easy* та ще й у ступенях порівняння маємо речення, яке виражає ірреальність ситуації.

Автори жанру фентезі рідко вдаються до такого способу вираження модальності. Це пояснюється тим, що незалежним інфінітивом майже неможливо виразити модальність, особливо через категорії реальності/ірреальності. Саме тому письменники цього жанру вдаються до використання лексико-граматичних засобів вираження модальності, а саме – модальних дієслів, що характеризують дію, виражену інфінітивом, як можливу, вірогідну, необхідну. Таким чином, інфінітив у будь-якій формі (пасивній *(2)*, активній *(3)* чи перфектний *(4)*) у поєднанні з модальним дієсловом *must* виражає реальність (ймовірність):

2. These ***must have been written*** *on a midsummer's eve in a crescent moon, a long while ago.*

3. Don't you realize that the trolls ***must have a cave*** *or a hole dug somewhere near to hide from the sun in.*

4. It ***must have fallen*** *out of his pocket, very luckily, before he was turned to stone.*

Ірреальність (неможливість) можна виразити об'єднавши перфектний *(5)* або неперфектний *(6)* інфінітив у заперечній формі з модальним дієсловом *could*:

5. I soon saw that Beorn ***could not have made*** *them all: there were far too many of them, and they were of various sizes too.*

6. "Because it is too small. 'Five feet high the door and three may walk abreast' say the runes, but Smaug ***could not creep*** *into a hole that size, not even when he was a young dragon, certainly not after devouring so many of the dwarves and men of Dale."*

У творах фентезі для вираження модальності здебільшого використовуються модальні дієслова *must* і *could* у поєднанні з інфінітивом (*must* у такому випадку виражає реальність, а *could* разом з часткою *not* – ірреальність).

Ще однією невід'ємною особливістю жанру фентезі є наявність у таких творах *магії*. Дослідниця О. К. Яковенко доводить, що саме магія є тим компонентом, що відрізняє фентезі від наукової фантастики.

Термін «магія» тлумачиться словником *Merriam-Webster* як використання засобів (таких як чари чи закляття), які, вважається, мали надприродні сили, що могли приборкати сили природи.

Магія у творі "Хобіт" – це та гіперреальність, в якій існують персонажі. Так, *магія жінки* виявляється в нікчемному становищі жінок у магічній ієрархії, саме тому вони займають найнижчий щабель; *магія чоловіка* – це передусім виняткова особливість чоловіків творити магію; *магія місцевості* проявляється у власне топоніміці твору; *магія знання* передбачає наявність умінь для її творення, а *магія речі* – допоміжних засобів творення магічного; *магія зла, темряви* отримує своє вираження через темних істот, які несуть розлад у мирне існування добрих персонажів та порушують світову рівновагу; *магія дракона* є автентичною особливістю творів жанру фентезі; *магія слова* представлена вербально; *магію символу* вбачаємо у рунічних символах (Барбанюк, 2011, с. 15).

Розглянемо як виражається цей невід'ємний компонент жанру фентезі за допомогою інфінітивних конструкцій. Звернемо увагу на такі приклади:

7. There is little or no magic about them, except the ordinary everyday sort which ***helps them to disappear*** *quietly and quickly when large stupid folk like you and me come blundering along, making a noise like elephants which they can hear a mile off.*

Інфінітив *to disappear* виражає магічну здатність героїв творів фентезі безслідно зникати за власним бажанням.

8. I was not engaged ***to kill dragons****, that is warrior's work, but to steal treasure.*

У прикладі *(8)* бачимо, як інфінітив *to kill* у контексті з іменником *dragons* виражає уже не звичайну дію, притаманну більшості жанрам, а магічну, притаманну таки жанрам як *фентезі* і *казка*.

Тож, за допомогою інфінітивних конструкцій автори творів жанру фентезі підкреслюють магічне середовище, у якому знаходяться герої цього жанру.

Ще однією особливістю жанру фентезі є *протистояння добра і зла*. Це провідна тема всіх творів-представників цього жанру. Саме ця особливість об'єднує жанр фентезі з відомим нам з дитинства жанром казки. У казках завжди існував добрий, наділений лише позитивними рисами, головний герой та його суперник, який уособлював суцільне зло. У фентезі боротьба добра і зла залишається в такому ж вигляді, тільки головний герой уже не наділений лише позитивними якостями, що робить його більш реальним.

Так, у романі «Хобіт» боротьба точиться між компанією головних героїв, до складу якої входять гноми, хобіт і чаклун, та драконом Смаугом, які уособлюють добро і зло відповідно. Герої, які перебувають на боці добра, не є абсолютно позитивними. Наприклад, Більбо (хобіт) далеко не такий відважний, як герої казок, до того ж, він – грабіжник. Торін (ватажок гномів) також має певні негативні риси – він засліплений жагою помсти влади і золота. Інші учасники їх команди також не є суцільно позитивними героями, та все ж вони намагаються більше керуватися своїми позитивними якостями і боротися на стороні добра.

Ще однією відмінністю боротьби добра і зла у казці від боротьби добра і зла у фентезі є те, що у творах фентезі добро перемагає з набагато більшою кількістю втрат. Так, у романі «Хобіт» добро все-таки перемагає, але у боротьбі за перемогу команда позитивних героїв втрачає четверту частину свого складу, включно з ватажком гномів – Торіном.

Розглянемо, яким чином інфінітивні конструкції можуть слугувати засобом реалізації боротьби між добром і злом.

По-перше, варто зазначити, що боротьба добра і зла – це не лише боротьба позитивних і негативних героїв, це також боротьба позитивних і негативних якостей одного героя, яку можна виразити за допомогою інфінітива у поєднанні з модальними дієсловами. Наприклад, інфінітив у поєднанні з модальним дієсловом *ought to* виражає дію, виконання якої є моральним обов'язком героя:

. He wondered whether he ***ought not****, now he had the magic ring,* ***to go back*** *into the horrible, horrible, tunnels and look for his friends.*

По-друге, боротьба добра і зла виражається за допомогою інфінітиву у сценах бою між позитивними і негативними героями:

10. The trolls had just ***decided to roast the dwarves*** *now and eat them later-that was Bert's idea, and after a lot of argument they had all agreed to it.*

11. Now Bard ***was fighting to defend the Eastern spur****, and yet giving slowly back; and the elf-lords were at bay about their king upon the southern arm, near to the watch-post on Ravenhill.*

Такі інфінітиви як *to roast (somebody), to defend* навіть без контексту означають боротьбу, а якщо вони використовуються в реченні, де підмет виражений героєм світлої сторони *(11),* а додаток – темної, чи навпаки *(10),* бачимо протистояння добра і зла.

Також, боротьбу добра і зла можна виразити за допомогою інфінітива, який використовується у спонукальних реченнях, якими користуються ватажки обох сторін під час битви:

12. ***Slash*** *them!* ***Beat*** *them!* ***Bite*** *them!* ***Gnash*** *them!* ***Take*** *them away to dark holes full of snakes, and never let them see the light again!*

Останньою ознакою жанру фентезі, яку варто розкрити, ми вважаємо *квест*, як основний сюжетний сценарій фантастичного роману.

Дослідниця Є. В. Мєдвєдєва (2016, с. 482) вважає, що квест – це найбільш поширений сюжетний сценарій творів жанру фентезі.

Квест (калька з англ. Quest – “пошук, предмет пошуків, пошук пригод, виконання лицарської обітниці”). Англійське слово quest, запозичене ще у Середньовіччя з французької мови, пов’язане, перш за все, з лицарським романом (romance) і означає “подорож лицаря з метою здобуття певного об’єкту чи здійснення подвигу”. Зокрема, один з найбільш знаменитих квестів лицарів Круглого Столу – пошуки Святого Грааля. У міфології і літературі поняття “квест” спочатку позначало один із способів побудови сюжету – подорож персонажів до певної мети, яка реалізовувалась через подолання труднощів (наприклад, міф про Персея). Зазвичай під час цієї подорожі героям доводиться долати численні труднощі і зустрічати безліч персонажів, які допомагають або заважають їм. Герої можуть виконувати квест як з особистої вигоди, так і з інших мотивів.

Суб’єкти квестів представлені величезною кількістю персонажів, кожен з яких має знайти своє особисте місце (свій квест). Подорожі героїв, перетинання ними кордонів, проникнення у приховані локуси, взаємодія з іншими героями, послідовне переплетення особистих квестів героїв у межах єдиного квесту створюють умови для всебічного висвітлення фентезійного твору, його цілісності і гармонійності. Своєрідним предикатом квесту є Дорога, якій немає кінця, якою прямують все нові й нові герої, яка “затягує” читачів, перекладачів, митців, критиків, кожен з яких має можливість знайти на цій Дорозі власний квест.

Слід зазначити, що мотив подорожі (шляху) не є чимось унікальним, властивим лише жанру фентезі, так як він зустрічається у літературних творах різних жанрів, але подорож героя у фентезі має певні особливості.

Як зазначає Я. В. Корольова (2012, с. 213), квест у фентезі визначається трьома його головними складниками:

1) герой подорожує у просторі (часі);
2) подорож героя має певну мету (місію);
3) під час подорожі передбачається внутрішня зміна героя.

При цьому шлях героя пролягає через набір обов’язкових етапів, його мета має глобальний, а не особистий характер: становлення природної рівноваги між Добром і Злом, порятунок власного світу, визначення свого місця і призначення в оточуючій дійсності. Останнє, у свою чергу, пов’язано з кардинальною зміною світогляду героя, це ніби шлях до себе (Мєдвєдєва, 2016, с. 281). Джозеф Кемпбел у своєму дослідженні «Герой з тисячю обличчями» підкреслює, що шлях міфологічної пригоди героя зазвичай є розширенням формули будь якого обряду переходу: усамітнення – ініціація – повернення: яку можна назвати центральним блоком моно міфу. Герой відважується відправитися зі світу повсякденності в область неймовірного і надзвичайного: там він зустрічається з фантастичними силами і отримує вирішальну перемогу.

Розглянемо особливості квеста у романі Дж. Р. Р. Толкіна «Хобіт». Головні герої цього твору починають свою подорож після того, як отримують призов до подорожі. Необхідність цієї подорожі обумовлюється різними причинами для персонажів. Торін і інші гноми хочуть повернути свій дім і багатство, Гендальф розуміє, що без його допомоги гноми не переможуть дракона, тож причина подорожі для нього – необхідність допомогти друзям, а Більбо вирушає у подорож, бо хоче бути потрібним і у глибині душі жадає пригод.

Слід відзначити, що на початку подорожі герої роману «Хобіт» в основному займають низький соціальний статус, вони слабкі, не вірять у власні можливості і є вигнанцями. Виконуючи задачі, які ставить перед ними квест, вони перероджуються, віднаходять себе, починають розуміти власне місце і роль у світі та знаходять нових друзів. Одні з них розвивають свої магічні здібності, інші – впевненість у собі, у власних здібностях, а інші

починають розуміти, що їх «несхожість на інших» не є недоліком, а навпаки – те, чим варто пишатися, те, що відкриває нові можливості і робить їх унікальними. Таким чином відбувається їх ініціація у новому амплуа, у ролі повноцінних членів суспільства.

Важливим етапом подорожі, за Дж. Кемпбелом, є перебування героя у іншому світі, яке необхідно герою для того, щоб отримати сили для подальшого проходження шляху і виконання своєї місії. При чому варіанти перебування у іншому світі можуть бути абсолютно різними. Наприклад, у романі Дж. Р. Р. Толкіна «Хобіт» головний герой, Більбо, потрапляє у печеру, в якій знайомиться з Голумом і знаходить перстень влади. Після цього він змінюється кардинально – починає вірити у власні можливості і стає сміливішим. Тільки після проходження таких випробувань, герої можуть виконати свою місію і повернутись до свого рідного світу.

Перевіримо чи можна виразити особливості квесту за допомогою інфінітивних конструкцій. Зважаючи на те, що перший складник квесту у фентезі – подорож героя, розглядати вплив інфінітивних конструкцій на організацію квесту розпочнемо саме з нього. З перших сторінок роману ми знайомимося з героями, які збираються у подорож, і опис їх приготувань до подорожі не обходиться без використання інфінітивів:

13. Then something Tookish woke up inside him, and he ***wished to go and see*** *the great mountains, and* ***hear*** *the pine-trees and the waterfalls, and* ***explore*** *the caves, and* ***wear*** *a sword instead of a walking-stick.*

14. Thinking it unnecessary to disturb your esteemed repose, we ***have proceeded in advance to make requisite preparations****, and shall await your respected person at the Green Dragon Inn, Bywater, at II a.m. sharp.*

У прикладі *(13)* інфінітиви є однорідними членами речення і всі вони виражають принади подорожі і пригод. У прикладі *(14)* інфінітив унаочнює наскільки свідомо герої ставляться до приготувань до своєї подорожі.

Крім описів дій, які виконують герої під час приготування до подорожі, у романі є багато описів самого шляху персонажів, які виражені інфінітивними конструкціями:

15. Up the hill they went; but there was ***no proper path to be seen****, such as might lead to a house or a farm; and do what they could they made a deal of rustling and crackling and creaking (and a good deal of grumbling and drafting), as they went through the trees in the pitch dark.*

У цьому прикладі інфінітив функціонує як означення, що дає змогу описати сам шлях героїв.

16. ***There seemed to be no trees*** *and no valleys and no hills to break the ground in front of them, only one vast slope going slowly up and up to meet the feet of the nearest mountain, a wide land the colour of heather and crumbling rock, with patches and slashes of grass-green and moss-green showing where water might be.*

Приклад *(16)* унаочнює можливість опису дороги інфінітивом не лише у функції означення, а й суб'єктним інфінітивним зворотом у функції предикатива.

Увага авторів фентезі до деталей, які описуються у їх світах дає підстави вважати, що сюжет шляху у фентезі виконує не лише розважальну, а й світомоделюючу функцію (Королькова, 2010, с. 304).

Саму подорож також можна описати за допомогою інфінітивних конструкцій:

17. They have seldom even heard of the king round here, and the less inquisitive you are as you go along, the less trouble ***you are likely to find****.*

18. In a few days a time came when there was practically ***nothing left to eat or to drink****.*

19. They were ***too eager to trouble*** *about the runes or the moon-letters, but tried* ***without resting to discover*** *where exactly in the smooth face of the rock the door was hidden.*

Як бачимо, опис подорожі відбувається за допомогою інфінітивів у різних функціях: він може виконувати функцію предикатива *(17)*, означення *(18)* і обставини *(19)*, але інфінітив у всіх цих функціях має одне значення – опис труднощів подорожі.

Будь-яка подорож має певну мету. Що може слугувати краще для її вираження, ніж інфінітив у функції обставини мети? У такій функції інфінітив найкраще виражає ціль дій героя, наприклад:

*20. Bilbo **had come far** and through many adventures **to see it**, and now he did not like the look of it in the least.*

І врешті-решт, відбувається внутрішня зміна героя, він ніби перероджується. І навіть це можна виразити інфінітивом:

*21. He wondered whether **he ought not**, now he had the magic ring, **to go back** into the horrible, horrible, tunnels and look for his friends.*

У цьому прикладі інфінітив у поєднанні з модальним дієсловом *ought to* виражає зміну моральних якостей героя – раніше він би навіть не задумався про те, щоб ризикнути життям заради друзів, а зараз вважає це своїм моральним обов'язком.

*22. Now is the time for our esteemed Mr. Baggins, who has proved himself a good companion on our long road, and a hobbit full of courage and resource far exceeding his size, and if I may say so possessed of good luck far exceeding the usual allowance-now is **the time for him to perform the service** for which he was included in our Company; now is **the time for him to earn his Reward**.*

Приклад *(22)* унаочнює можливість вираження внутрішньої зміни героя за допомогою інфінітивної конструкції з прийменником *for,* яка у поєднанні з абстрактним іменником *time* виражає досягнення мети героя, досягнення того переродження, якого він жадав, але боявся в цьому зізнатись навіть собі.

*23. He had **begun to have ideas and plans of his own**.*

У цьому прикладі інфінітив у складі дієслівного аспектного присудка з дієсловом *to begin* виражає дію, яка відбувається вперше, тобто підтверджує те, що герой починає виконувати дії, які раніше йому були не притаманні.

7. Перспективи подальшого розвитку досліджень

Наведений у статті аналіз інфінітивних конструкцій у текстах фентезі не є вичерпним. Перспективним вбачається аналіз модальних характеристик та прагматично-комунікативних функцій інфінітивних конструкцій у текстах фентезі.

8. Висновки

Таким чином, проаналізувавши весь фактичний матеріал, ми дійшли висновку, що використання інфінітивних конструкцій відіграє значну роль у створенні ефекту «фентезі», а саме у реалізації таких характеристик жанру фентезі, як неіснуючий світ, магія, протистояння добра і зла та квест, як основний сюжетний сценарій фантастичного роману, за допомогою інфінітивних конструкцій. Ефект «фентезі» у реченнях з інфінітивом створюється, якщо у реченні присутній незалежний інфінітив, інфінітивні конструкції або інфінітив у поєднанні з модальними дієсловами.

Список літератури:

1. Барбанюк О. О. (2011) *Лінгвосеміотичні характеристики гіперреальності в англомовному художньому тексті жанру фентезі (на матеріалі творів Урсули Ле Гуїн циклу "Земномор'я"*. Київ, Україна
2. Бондаренко В.Н. (1979). Види модальних значень та їх вираження у мові. *Філологічні науки*, *2*, 54–61.
3. Варенко Т. К. (2012). Мовні засоби вираження модальності у жанрах фентезі. *Вісник ХНУ, 1022,* 136-140.
4. Ионин Л.Г. (2010). *Социология культуры: путь в новое тысячелетие*. Москва: Логос.
5. Кадуріна В. (2015). Жанрово-стилістичні особливості сучасного англомовного

дискурсу фентезі. *Перекладацькі інновації : матеріали V Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції*, 95-96.

6. Королькова Я. В. (2010) Сюжет пути героя фэнтези как основание жанровой формы. *Филология. Ч. 1: Русский язык и литература*, С. 302–306.

7. Королькова Я. В. (2012) Квест героя фентезі (на матеріалі цикла романів М. Семенової про Волкодава). *Вісник ТГПУ, 118*, 213–217.

8. Мєдвєдєва Е. В. (2016) Квест як основний сценарій жанра фентезі (на матеріалі творів А. Нортон). *Концепт і культура: діалоговий простір культури: мовна особистість, текст, дискурс,* 480-484.

9. Мкртчян Т.Ю., Пустовєтова А.О. (2016) Особливості жанру фентезі. *Сучасні наукові дослідження та інновації*. Електронний ресурс: http://web.snauka.ru/issues/2016/02/64388.

10. Николюкин А.Н. (2003). *Литературная энциклопедия терминов и понятий*. Москва: Интелвак.

11. Сафонова Н.М. (2006). *Суб'єктивна модальність у діалозі та полілозі сучасної української драми (семантика та прагматика).* Донецьк, Україна.

12. Снісаренко І. Є. (2001) *Інфінітивна конструкція з прийменником у середньоанглійській мові: семантика і функціонування: дис. канд. філол. наук*. Київ, Україна

13. Тихомирова О. В. (2003) *Міфічний квест у літературній спадщині Дж. Р. Р. Толкіна: дис. кандидата філологічних наук*. Київ, Україна

14. Bennett W. (1991-1993) What is infinitival *to*? *Studia Anglica Posnaniensia, 25-27,* 155-168.

15. Tolkien J. R. R. (1993). *The Hobbit, or There and Back Again*. London, England: HarperCollins Publishers. – джерело ілюстративного матеріалу.

Infinitive as the means of achieving the "fantasy" effect in fantasy texts

Anastasiia Svoboda
Social and humanitarian disciplines department, Robert Elworti Economics and Technology Institute
ORCID 0000-0003-1467-130X

Annotation: The article is devoted to the study of the problem of the functioning of infinitive constructions in the English language and the use of these constructions to achieve the "fantasy" effect. By the infinitive we understand the impersonal form of the verb, which expresses an action without determining the person, number and manner, does not have the usual verb tenses, but only indicates the time correlated with the moment of the action expressed by the verb in the personal form. The dual nature and opacity of the syntactic semantics of the infinitive and infinitive constructions cause numerous discussions among researchers of grammatical studies regarding their functional, semantic and structural characteristics. However, despite such a diverse study of infinitive constructions, the functioning of these units in fantasy texts as the means of achieving the "fantasy" effect remains insufficiently covered. It determines the relevance of our research. The purpose of the article is to clarify the functional features of infinitive constructions in fantasy texts, which are specified in the following tasks: 1) to determine the communicative and pragmatic functions of the infinitive in fantasy works; 2) reveal the role of the infinitive in achieving the "fantasy" effect. In this article, we consider fantasy as a literary genre and interpret it as a special subgenre of fiction based on a special "fairytale" artistic world. This world resembles the Middle Ages, but populated by unreal creatures, has its own developed mythology, built on the basis of archetypal plots. To fulfill our tasks we analyzed the infinitive constructions selected for the study by the continuous sampling method from 287 pages of J. R. R. Tolkien's fantasy novel "The Hobbit". After analyzing all the factual material, we came to the conclusion that the use of infinitive constructions plays a significant role in creating the "fantasy" effect, namely in the implementation of such characteristics of the fantasy genre as a non-existent world, magic, the confrontation between good and evil, and a quest as the main plot

scenario of a fantasy novel. The "fantasy" effect in sentences with infinitives is created if the sentence contains an independent infinitive, infinitive constructions, or an infinitive combined with modal verbs.

Key words: infinitive, infinitive constructions, functioning of infinitive constructions, communicative and pragmatic functions of the infinitive, "fantasy" effect, quest